Animations en milieux festifs : le défi des travailleurs de centres de planning

> **Marie François,** coordinatrice du projet « Sex&Co »

Marie François nous explique la place essentielle que les outils ludiques peuvent occuper au sein d'un projet de promotion de la santé affective et sexuelle en milieux festifs. Prétextes à l'entrée en discussion, ils permettent des échanges ouverts et spontanés. Particularité de *Sex&Co* [1] : les jeux utilisés lors des festivals ont été créés par des travailleurs de centres de planning, au cœur d'un processus libre et évolutif qui garantit une dynamique de promotion de la santé dont le sens est réellement construit par les travailleurs eux-mêmes.

Peux-tu m'expliquer ce qu'est *Sex&Co* [2] ?

Sex&Co est un projet de promotion de la santé affective et sexuelle en milieux festifs. Pour comprendre le projet, le mieux est d'évoquer comment il fut mis en place. C'est en 2005 que des travailleurs de centres de planning familial bruxellois appartenant à la FLCPF[3] se sont réunis autour d'un constat : on fait de l'accueil en planning et on va dans les écoles faire des animations EVRAS[4] dans l'objectif de toucher un maximum de personnes, mais est-ce qu'en allant dans le lieu de détente des jeunes, dans les milieux festifs, on ne toucherait pas davantage ce public, qui plus est via une approche différente de celle qu'on peut déployer dans le milieu scolaire ? En milieu festif, la donne est effectivement différente, on se met à la disposition des jeunes et on attend éventuellement qu'ils s'adressent à nous. Si on ne les intéresse pas ils ne viennent pas, au contraire du milieu scolaire où ils sont contraints et captifs.

Durant les deux premières années du projet *Sex&Co*, des travailleurs de centres, de façon volontaire, se sont rendus au festival de Dour et d'Espéranzah, accompagnant les équipes de Modus Vivendi[5], afin d'essayer de sensibiliser les jeunes aux infections sexuellement transmissibles (IST) et aux grossesses non désirées. À partir de 2007, un subside a permis la coordination au départ de la fédé laïque. C'est donc un projet qui émane vraiment des travailleurs de centre de planning. Cela se ressent encore aujourd'hui dans la façon dont le groupe continue à réfléchir au sens de l'intervention en milieux festifs (le pourquoi ?) et à la manière d'aborder et de se présenter aux festivaliers (le comment ?). Ce projet ne s'appelle par exemple pas « Centres de Planning Familial en milieux festifs », mais Sex & Co, ce qui est quand même fort différent.

Comment, justement, faites-vous pour entrer en contact avec les jeunes en milieux festifs ?

Nous installons une tente orange avec un gros cœur rose et l'inscription « *Let's talk about Sex&Co* », sur le modèle de notre logo. C'est une première façon, un peu provocatrice, de susciter les réactions et le contact. Nos outils ludiques sont aussi assez efficaces pour faciliter la rencontre. Ces derniers sont toujours créés en groupe de travail, avec des travailleurs volontaires provenant de centre de planning.

1. www.sexandco.info
2. Propos recueillis par Alain Lemaitre
3. Fédération laïque de centres de planning familial.
4. Éducation à la vie relationnelle affective et sexuelle.
5. Association active dans la réduction des risques liés à l'usage de produits en milieux festifs. www.modusvivendi-be.org/

Un des premiers outils que nous avons mis en place est une planche avec des pénis fictifs. On propose aux jeunes, munis de lunettes déformantes, d'y placer un préservatif. Ça peut sembler basique, certes, mais c'est surtout un prétexte, une accroche fun et rigolote, qui nous permet de rentrer en contact avec ceux qui sont attirés par le jeu, pour ensuite ouvrir les discussions. Nous commençons souvent par donner les premières informations sur le mode d'emploi du préservatif, que beaucoup pensent connaître, à tort. Ensuite, le contact ayant été établi, cela nous permet de parler de sexualité, des IST, des grossesses non désirées, de l'avortement, des relations sexuelles en milieux festifs qui peuvent être plus ou moins désirées ou plus ou moins maîtrisées, etc. Les lunettes déformantes servent en quelque sorte à rassurer les jeunes, rappelant que « c›est bien un jeu ». Si la planche à pénis était plus sobre, moins rigolote, ou utilisée dans un autre contexte, elle pourrait donner l'impression qu'on teste leurs connaissances. Là, vu qu'on est en contexte festif, que ça fait rire, que les pénis sont colorés et qu'il y a les lunettes déformantes, il est certain que c'est bien un jeu, « *c'est pour rire alors ce n'est pas grave, je peux me mettre en jeu* ! »

Ce sont donc le jeu et la créativité ludique qui permettent aux jeunes de se dévoiler davantage que si la relation était plus sérieuse ou pédagogique ?

Oui. Je pense clairement que s'ils avaient l'impression que c'était un contrôle ou un test, ou qu'on attendait une « bonne réponse » de leur part, ils n'y participeraient pas. C'est bien parce qu'on met toutes les formes assurant que c'est pour jouer ou pour rire qu'on peut ensuite enclencher une discussion, dont le contenu est apporté par le jeune lui-même.

Est-ce qu'à travers les jeux vous avez néanmoins des messages particuliers à faire passer ?

Oui, mais sans a priori ou canevas particulier. Pour moi, une bonne animation à la vie affective et sexuelle doit forcément partir de ce que les gens amènent. Pour revenir à l'exemple de la planche à pénis, en règle générale nous rappellerons au minimum qu'il faut pincer le réservoir, ce qui est quasi une évidence, mais après, on ne sait pas où la discussion va nous mener : est-ce qu'on va parler des infections sexuellement transmissibles, des grossesses non désirées, de relations amoureuses ou de l'excision ? Notre objectif est avant tout de donner l'occasion d'un partage et d'une discussion sympathique, où on peut dire les choses.

Quels sont, selon toi, les critères qui permettent à un outil ludique d'être efficace ?

Il y a deux critères à mon sens. Premièrement, je pense qu'il faut que la personne qui le propose aime le jeu et soit à l'aise avec lui, en d'autres termes, que l'outil fasse sens pour le travailleur. Deuxièmement, il faut que le jeu permette un maximum d'ouverture. En tout cas, en milieux festifs, il ne faut pas que cela soit un jeu trop clairement pédagogique, ou qu'il y ait trop d'attentes concrètes de la part de l'animateur en matière de contenus informatifs purs.

En quoi est-il primordial que les travailleurs de centres de planning participant au projet créent eux-mêmes les outils ?

En travaillant dans le secteur de la promotion de la santé, je me suis rendu compte qu'il existe une quantité incommensurable d'outils d'animation, néanmoins les travailleurs de terrain gardent l'envie d'en créer. La création se base sur la pratique de terrain, en fonction des constats posés les années précédentes. Il est primordial que le jeu fasse sens pour les travailleurs et qu'ils gardent en tête l'historique qui a mené à sa création. Ce processus permet aussi de créer des outils qui leur appartiennent. Comme on le disait tout à l'heure, pour qu'un outil fonctionne, le travailleur qui l'utilise doit se l'être approprié réellement.

Il est également valorisant d'avoir créé de nouveaux outils. L'appartenance au groupe est un moteur intéressant. Ce sont les outils *Sex&Co*, pour le groupe de travail *Sex&Co*. Au total, c'est une belle et chouette façon de déployer la promotion de la santé. D'ailleurs, sans les travailleurs de centre, le projet n'existerait pas. Je le coordonne, mais eux lui donnent réellement vie. Si les travailleurs veulent bien travailler avec le projet *Sex&Co*, c'est que mon travail est réussi. Idem pour les stands, les jeunes ne sont bien heureusement pas obligés d'y venir, l'interaction doit être voulue des deux côtés.

Le jeu, finalement, nous aide à construire le sens de notre pratique, au cœur de la promotion de la santé, avec la participation des jeunes et des travailleurs. Et nous remettons ce sens en jeu, à proprement parler, en fonction de comment nous voulons faire évoluer nos outils de travail année après année.

C'est vraiment dans cette dynamique-là que nous nous insérons. D'ailleurs, je me préserve toujours bien d'entrer dans des évaluations chiffrées, parce que je pense qu'elles en dépouillent complètement le sens. J'insiste souvent sur ce dernier mot. Il est

important de constater que le stand fait sens pour les jeunes qui y viennent et que d'y venir travailler fait sens également pour les travailleurs. Tant que je vois qu'il y a un attrait par rapport au projet, c'est réussi. Le plus intéressant au niveau de l'évaluation du projet reste la qualité des relations et des discussions, les mercis que nous recevons de ceux qui sont contents d'être passés au stand, parfois surpris d'avoir appris beaucoup sur des sujets qu'ils pensaient connaître.

Pour finir, peux-tu décrire quelques jeux que vous avez créés ?

Avant que je coordonne le projet, existait déjà un quizz, avec des questions un peu fun ou farfelues. L'important était de considérer qu'il n'y avait pas de bonnes ou de mauvaises réponses, et que c'était juste un prétexte pour parler de santé sexuelle au sens large. Le premier jeu que j'ai ensuite aidé à mettre en place est donc la planche à pénis, outil facile, ludique et attrayant pour les jeunes.

Lors de nos premières animations avec la planche à pénis, nous avions été fort étonnés de constater que beaucoup ne pinçaient pas le réservoir du préservatif. Il fallait donc absolument que nous créions quelque chose là-dessus l'année suivante. Ce nouvel outil a pris la forme d'un puzzle géant de 1,9 m en grosses caisses en bois, baptisé « le totem mode d'emploi du préservatif ». Il reprend les étapes de la pose du préservatif, avec bien sûr celle du pincement du réservoir, qui nous permettait de toujours retaper sur ce clou-là. Nous l'avons conçu un peu vite parce que la saison approchait et nous avons confié sa réalisation à quelqu'un d'extérieur. Les travailleurs du groupe étaient au départ assez déçus du résultat, trop formel, trop basique, peu coloré, avec des dessins pas trop réussis… Mais en fait nous nous sommes vite rendu compte qu'il fonctionnait très bien et que son côté marrant et ludique en faisait une super accroche. En définitive, nous aimons beaucoup cet outil, il n'est pas trop prétentieux et ses petits défauts formels ne sont pas importants, tant qu'on ne se prend pas trop la tête et qu'on reste ouvert dans les discussions.

L'année d'après, nous avons eu envie de changer un peu de registre, de ne plus nous centrer sur les préservatifs et les IST, et d'en revenir à un des thèmes fondamentaux des plannings familiaux, les moyens de contraception. Nous avons créé un jeu électro, comme quand on était petit, où on doit, avec un stylet, relier un point à un autre. C'est fou la créativité que peut avoir un petit groupe de travail ! D'un côté : une liste de moyens de contraception fiables et non fiables, de l'autre les mêmes en objets réels ou figurés. Si les deux bons moyens de contraception sont connectés, une petite lampe va s'allumer et les classer en catégories « non fiable », « uniquement contraceptif », « contraceptif et IST », ou « uniquement IST ». De nouveau, à voir le résultat, une mallette sortie des années 1980, nous étions assez perplexes. En réalité cet outil marche vraiment bien, simplement parce qu'il est rigolo et pour autant que l'on garde l'esprit ouvert lors de l'animation !

Ces jeux sur la sexualité ou les moyens de contraception étaient toujours très concrets, l'année dernière nous avons eu envie de créer un outil plus directement vecteur de débat et d'abstraction. Nous avons donc sorti le jeu « Info/Intox » : 13 bulles de BD contenant des affirmations à débattre. De nouveau, l'idée est qu'il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse. On ne l'a utilisé qu'une fois cette année, et honnêtement, pour le moment, nous n'avons pas encore trouvé « le tour » pour qu'il soit un bon support de débats. Alors, soit on n'a pas encore trouvé la bonne manière de l'utiliser, soit il est trop compliqué de se mettre directement en jeu dans un débat…

Parmi ces bulles, une indique que le clitoris mesure au total presque 11 cm ?

Oui, ça c'est une info.